namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

幽★遊★白書FINAL
魔界最強列伝

取扱説明書

スーパーファミコン®

SHVC-AY3J-JPN

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

1. これがファイナルバトルだ！……2P
2. コントローラーの使い方……4P
3. ゲームの始め方……6P
4. ストーリーモード……8P
5. 魔界統一トーナメント……10P
6. 魔界統一武術会……11P
7. 2Pバトル……12P

幽遊白書 FINAL 魔界最強列伝

8. チーム対戦モード……14P
9. トレーニングモード……16P
10. コンフィグ&オプション……18P
11. バトル画面とルール……20P
12. バトル操作……22P
13. キャラクターの紹介……28P
14. アドバイス……42P

幽助が、蔵馬が、飛影が帰ってきた！
本格格闘アクションゲームファンの
そして「幽☆遊☆白書」ファンの
熱い期待に応えるため
「幽☆遊☆白書2 格闘の章」が
大きくパワーアップして
いま、キミの前に現れた！
より充実したゲームモード
リフレッシュしたキャラクターたち

1

これがファイナルバトルだ！

闘いを戦略化する特殊技の数々も
さらにバラエティにとんだものとなる
そして興奮が最高潮に達したとき
フィニッシュアニメーションが炸裂！
すべてがこの闘いのために
生まれ変わった！

人間界、霊界、魔界を巻き込み、
いま、最後の闘いが始まろうとしている……

2. コントローラーの使い方

●コントローラーは次のように使います。なお、対戦時の操作については、表のように様々なバリエーションがあります。それぞれのページの説明をよく読んで、プレイしてください。

✚ボタン

モードやコマンド等の選択。
対戦時／キャラクターの移動、ジャンプ、ガード、しゃがみ、ダッシュ、バックステップ、めくり。

Ⓨボタン

対戦時／弱パンチ。押し続けると霊力回復。

Ⓧボタン

対戦時／強パンチ。押し続けると霊力回復。

セレクトボタン

トレーニングモードのキャンセル。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。モード、コマンド等の決定。

Ⓑボタン

モードやコマンド等のキャンセル。
対戦時／弱キック。押し続けると霊力回復。

Ⓐボタン

モードやコマンド等の決定。
対戦時／強キック。押し続けると霊力回復。

※Ⓛボタンと Ⓡボタンは、オートモード時での霊撃と超霊撃に使います。

フットワーク	✚ボタンを使っての移動。	22P
パンチ&キック	攻撃ボタンを使っての攻撃。	23P
接近技	相手に近づき、強パンチと✚ボタンの組み合わせで出す技。	24P
特殊技	✚ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで出す各キャラクターの強力技。	24P
コンビネーション	連続技を繰り出す攻撃。✚ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで出す。	24P
霊撃	✚ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで出す必殺技。使うには霊力が必要。	25P
超霊撃	体力が一定値以下のときに出せる、より強力な霊撃。	25P
気絶技	一撃で相手を気絶させる技。超霊撃が出せる状態のとき、✚ボタンと強パンチボタンの組み合わせで出す。	25P
ラッシュ	一定の条件のとき、両者が足を止めて闘う攻撃。	26P
霊力回復	霊力を回復させる。	26P
立ち直り技	空中で相手の連続攻撃をかわす技。	27P

※対戦時の操作は、「コンフィグ」で好きなボタンに設定できます。詳しくは18ページを読んでください。

※「オプション」でオートモードにすると、ボタン操作を簡単なタイプに変更できます。詳しくは18〜19ページを読んでください。

3. ゲームの始め方

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。✚ボタンでモ

ストーリーモード

1人用で、ストーリーにそって闘いを進めるモードです。幽助編・桑原編・蔵馬編・飛影編の4種類があります。

→8～9P

魔界統一トーナメント

1人用です。総勢16名によるトーナメント戦を行い、優勝をめざすモードです。

→10P

魔界統一武術会

1人用です。全キャラクターとの勝ち抜き戦を行い、優勝をめざすモードです。

→11P

2Pバトル

2人用で、プレイヤー同士の対戦。好きなキャラクターを自由に選んで戦います。

→12～13P

ードを選び、Ⓐボタンかスタートボタンで決定してください。

チーム対戦モード チームの対抗戦を勝ち抜き戦形式で進めるモード。1人用と2人用があります。

→14～15P

トレーニングモード 練習用のモードです。ゲームオーバーがなく、ルール制限などが普通のモードよりやさしくなっています。

→16～17P

コンフィグ コントローラーのボタンの設定を変更するモードです。

→18P

オプション ゲームの設定を変えたり、ゲームサウンドを聞いたりするモードです。

→18～19P

4. ストーリーモード

●ストーリーにそって闘いを進めるモードで、1人用です。ストーリーモードには、幽助編・桑原編・蔵馬編・飛影編の4つがあり、難易度やストーリーの進行がそれぞれ違っています。

1 キャラクターを選ぶ

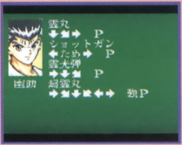
✚ボタンでキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。難易度は桑原→蔵馬→飛影→幽助の順で高くなっています。

2 コンフィグとゲームスタート

キャラクターを決めるとコマンドが表示されます（このコマンドは各モード共通です。ボタンの設定やゲームの開始はすべてこれで行います）。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

ファイト 次の画面に進みます。

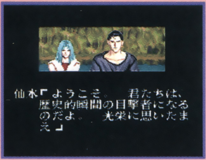
インスト 霊撃と超霊撃の操作法が表示されます。元の画面に戻すときはⒶ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかを押してください。



コンフィグ ボタンの設定を変えることができます。内容はコンフィグモードと同じですので、18ページの説明を参考にしてください。画面を戻すときは「EXIT」を選んでⒶボタンです。

やりなおす キャラクターを選びなおしたいときに選んでください。

3 ストーリーの進行



ゲームが始まるとストーリーが進行します。画面はⒶボタンで送ってください。また、スタートボタンを押すと、すぐにバトル画面にスキップできます。

4 ルール

戦闘になるとバトル画面に切り替わります。バトルは1本勝負で行い、勝った場合はゲームが続行します。

負けた場合は下の画面に移り、「する」を選ぶと継続プレイができます。ただし、残りクレジットがなくなるとゲームオーバーです。なお、オプションで「COMの強さ」を「すごい」にしたときは、継続できないので注意してください。

5. 魔界統一トーナメント

●総勢16名によるトーナメント戦を行い、優勝をめざすモードで、1人用です。組み合わせはまったくのランダムになります。

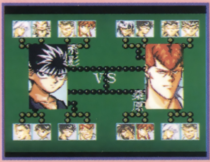
1 キャラクターを選ぶ

✚ボタンで自分のキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。

2 コンフィグ

キャラクターを決めるとコマンドが表示されます（コマンドは各モード共通です→8～9P参照。）「ファイト」を選び、Ⓐボタンを押すと次の画面に進みます。

3 トーナメント表の発表とルール



試合の組み合わせが発表になり、自動的に試合が始まりますなお、プレイヤー以外の試合は省略されます。試合は先に2本取ると勝ちで、負けたときはゲームオーバーです。

6. 魔界統一武術会

●全キャラクターとの勝ち抜き戦を行うモードで、1人用です。対戦順はすべてランダムで、自分の選んだキャラクターとも対戦します。

1 キャラクターを選ぶ

✚ボタンで自分のキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。

2 コンフィグ

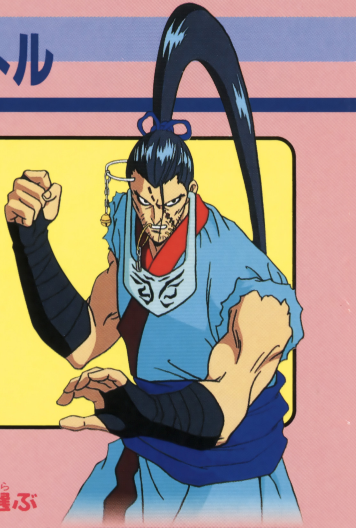
キャラクターを決めるとコマンドが表示されます（コマンドは各モード共通です→8～9Ｐ参照）。次の画面に進めるときは「ファイト」を選び、Ⓐボタンです。

3 対戦相手の決定とルール

「ファイト」を選ぶと、コンピュータが自動的に対戦相手を決定し、バトル画面に進みます。試合は先に２本取ると勝ちです。

負けたときはゲームオーバーですが、左の画面に進んだとき、「する」を選ぶと継続プレイができます。

7. 2Pバトル



●2人用で、プレイヤー同士で1試合を対戦するモードです。好きなキャラクターや闘技場を、自由に選んで戦うことができます。

1 キャラクターを選ぶ

1P側と2P側が、それぞれのコントローラーでキャラクターを選んでください。

✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。

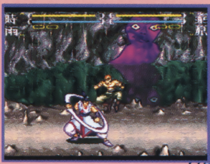
2 コンフィグ

キャラクターを決めると、それぞれのプレイヤーの側にコマンドが表示されます（このコマンドは各モード共通です→8～9P参照）。次の画面に進めるときは、1P側と2P側のそれぞれが「ファイト」を選び、Ⓐボタンを押してください。

3 闘技場を選ぶ

１Ｐ側のプレイヤーが✚ボタンで闘うステージを選び、Ⓐボタンで決定してください。全部で6種類あります。

4 バトル画面とルール



闘技場を決定するとバトル画面に進みます。先に2本とった方が勝ちです。

8. チーム対戦モード

●チームの対抗戦を勝ち抜き戦形式で進めるモードです。コンピュータチームとの対戦のほか、プレイヤー同士でも対戦することができます。

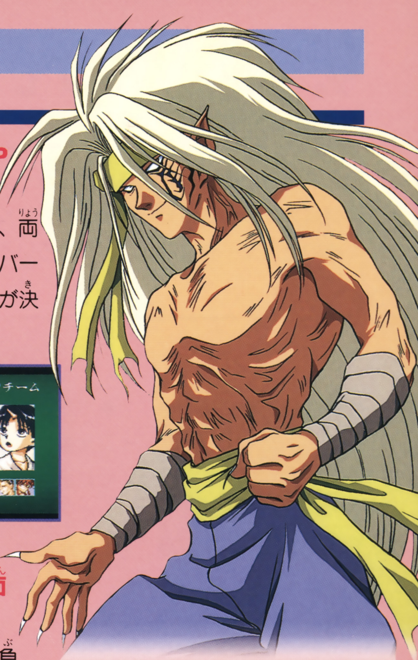
1 モードを選ぶ

モードを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。コンピュータと対戦するときは「1Pモード」、プレイヤー同士で対戦するときは「1Pvs2P」です。

2 1Pモード

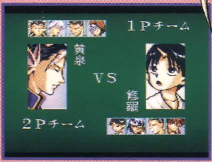
自分の選手を4人選んでください。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。

続いて相手チームを選びます。原作のエピソードを元に構成された夢のチームで、全6チームあります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。なお、「?」はコンピュータがランダムで選手を決定します。また、人数の少ないチームは、その分選手が強力になっています。



3 1Pvs2P

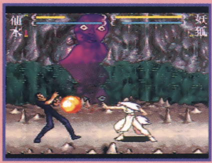
プレイヤー同士の対戦では、両チームともメンバーはコンピュータが決めてくれます。



4 バトル画面とルール

試合は1本勝負の勝ち抜き戦で行われます。なお、勝った場合でも選手の体力は回復せず、そのまま次の選手と対戦しなければなりません。ただし、超霊撃で勝ったときだけは、体力が全回復します。

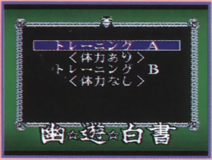
相手チームを全員倒すと勝ちとなります。



9. トレーニングモード

●練習用のモードでゲームオーバーがなく、ルール制限などが普通のモードよりやさしくなっています。技のマスターやつなぎなど、いろいろと試してみましょう。

1 トレーニングのタイプを選ぶ



✚ボタンでトレーニングのタイプを選び、Ⓐボタンで決定してください。「A」は霊力の制限がなく、いくらでも霊撃が使える実戦練習向き。「B」は霊力と体力の制限がなく、ひたすら闘い続けることができます。

2 モードを選ぶ

「VS COM」はコンピュータと対戦、「VS 2P」はプレイヤー同士の対戦です。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

3 キャラクターを選ぶ

✚ボタンで自分のキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。

4 コンフィグ

キャラクター決定後にコマンドが表示されます（コマンドは各モード共通です→8～9P参照）。「ファイト」を選び、Ⓐボタンで次の画面に進みます。

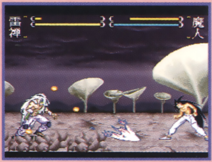
5 対戦相手を選ぶ

「VS COM」を選んだときは、対戦相手を選んでください。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

6 闘技場を選ぶ

✚ボタンで闘うステージを選び、Ⓐボタンで決定してください。全部で6種類あります。

7 バトル画面



闘技場を決定するとバトル画面に進みます。体力制限のないBタイプはもちろん、制限のあるAタイプでもゲームオーバーはありません（勝負が決まってもすぐに次の闘いが始まります）。止めるときはスタートボタンでポーズをかけ、セレクトボタンを押してください。

10. コンフィグ&オプション

コンフィグ

コンフィグモードでは、Ⓨ・Ⓧ・Ⓑ・Ⓐボタンの設定を変えることができます。変更したい操作にカーソルを合わせ、使いたいボタンを押してください。初期設定に戻したいときは「リセット」を選んでⒶボタンです。

「EXIT」を選び、Ⓐボタンかスタートボタンを押すとモードセレクト画面に戻ります。

オプション

ゲームの設定を変えたり、ゲームサウンドを聞いたりできます。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。「EXIT」を選び、Ⓐボタンかスタートボタンでモードセレクト画面に戻ります。

COMの強さ

COMの強さを設定します。よわい・ふつう・つよい・すごい、の4種類あります。

オートモード1P／2P

ボタン操作をより簡単なタイプに変更します。２種類あり、１Ｐ側と２Ｐ側を個別に設定できます。

1：Ⓡボタンを押すだけで、相手との距離に応じて有効な霊撃が出ます。また、Ⓛボタンを押しながらⓇボタンを押すと超霊撃が出ます。

2：Ⓑボタンでキックやパンチ、Ⓐ・Ⓧ・Ⓨの各ボタンで霊撃です（ボタンと技の関係はキャラクター決定後の「インスト」で見ることができます)。超霊撃はⓁボタンを押しながらⓇボタンです。

F. アニメ

フィニッシュアニメーションをありにするときはON、省くときはOFFです。

サウンドモード

ゲーム音楽を STEREO（ステレオ）か MONO（モノラル）に切り替えます。

ミュージック

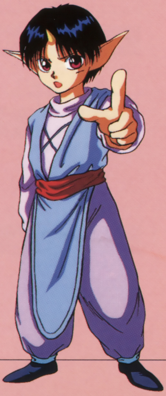
ゲーム音楽を聞くことができます。✚ボタンの左右でナンバーを切り替え、Ⓐボタンでスタートしてください。

エフェクト

ゲームの効果音を聞くことができます。✚ボタンの左右でナンバーを切り替え、Ⓐボタンでスタートです。

11. バトル画面とルール

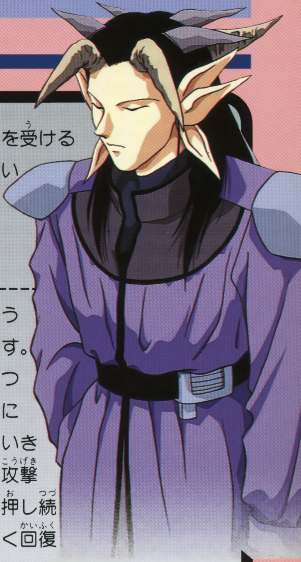
●対戦はバトル画面で行われます。画面の上部にはキャラクターの状態が表示され、それぞれ次のような意味があります。



■闘いのルール

●体力メーターが0になると負けで、1本失います。

●ストーリーモードとチーム対戦モードは1本勝負で行います。その他のモードは3本勝負で行われ、先に2本取ると勝ちとなります。



体力メーター

ダメージを受けると減っていき、0になると負けです。

霊力メーター

霊撃を使うと減ります。時間がたつと自動的に回復していきますが、攻撃ボタンを押し続けると早く回復します。
なお、超霊撃が出せる状態になると、点滅します。

ダメージメーター

ダメージを受けるとメーターが上がり、いっぱいになると気絶します。
メーターは時間がたつと自動的に回復します。
なお、気絶から早く回復したいときは、攻撃ボタンを連打してください。

勝利ランプ

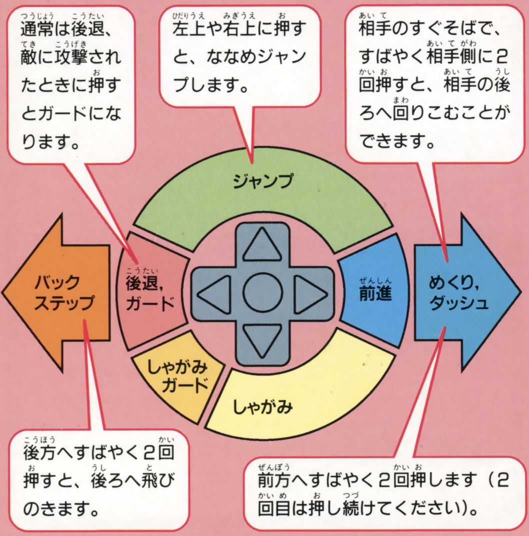
1ラウンド勝つとランプが点灯します。

12. バトル操作(1)

●戦闘時の操作は、✚ボタンによるフットワーク、そしてⓍ・Ⓨボタンによるパンチ攻撃、Ⓐ・Ⓑボタンによるキック攻撃が基本となります。また、いくつかの

フットワーク

キャラクターは✚ボタンで下の図のように移動します。これはキャラクターが右を向いている場合で、左を向いたときには左右が逆になるので注意してください。

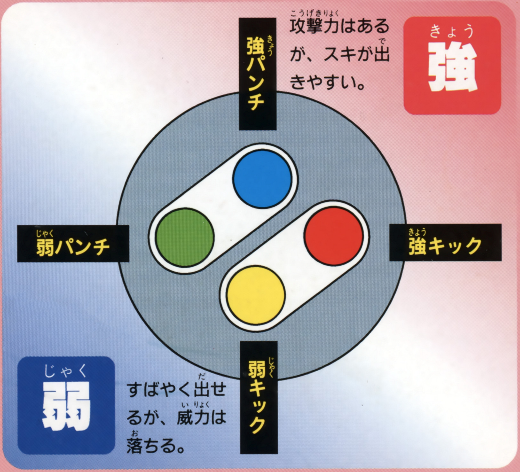


ボタンを組み合わせてコマンド入力することにより、接近技や霊撃といった特殊な技を使うことができます。

パンチとキック

Ⓧ・ⓎとⒶ・Ⓑ

パンチとキックには、それぞれ弱と強があります。弱は次々とすばやい攻撃が出せますが、威力は少し弱くなります。強は威力がありますが、動作が遅く、スキが出きやすくなります。なお、中にはパンチの代わりに剣で攻撃するキャラクターもいます。



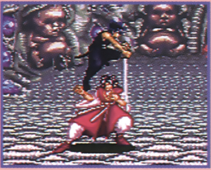
12. バトル操作(2)

接近技　◀✚▶＋Ⓧ

相手に近づいてから、✚ボタンを左右どちらかに押しながら強パンチのボタンを押すと、接近技が出ます。操作は各キャラクター共通ですが、技の種類はキャラクターによっていろいろです。

※オートモード2では、接近技は出せません。

特殊技　操作は28〜41Pで



攻撃ボタンと✚ボタンを組み合わせて出す技。攻撃の内容や操作法は、キャラクターによって異なります。

コンビネーション　操作は28〜41Pで

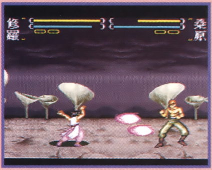
キックやパンチを連続して繰り出す攻撃で、攻撃ボタンと✚ボタンを組み合わせて出すことができます。攻撃の内容や操作法は、キャラクターによって違います。

霊撃

操作は28～41Pで

強力な必殺技で、攻撃ボタンと✚ボタンを組み合わせて出します。ただし、使うには一定の霊力が必要です。

操作や技の種類はキャラクターによって異なります。



超霊撃

操作は28～41Pで

すさまじい破壊力をもつ霊撃で、自分の体力が一定値以下、しかも霊力が満タンでないと使えません（このとき霊力メーターが点滅します）。使うと霊力をほとんど消費し、ダメージメーターがかなり上がってしまうので注意しましょう。

気絶技　霊力メーターの点滅中 ✚▶◀✚✚▶＋Ⓧ

一撃で相手を気絶させてしまうのが気絶技です。霊力メーターの点滅中（体力が一定値以下で霊力が満タンのとき）、上のコマンド入力で出せます。操作は各キャラクター共通ですが、技の種類はキャラクターによって違います。

※オートモード２ではⓇボタンです。

12. バトル操作(3)

ラッシュ　A・B・X・Y のいずれかを連打

両者のダッシュやお互いの攻撃が、タイミングよくぶつかったとき、キャラクターが足をとめてパンチを打ち合います。

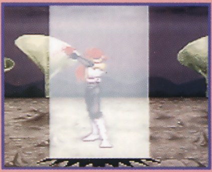
ラッシュが始まったら攻撃ボタンを連打してください。

一定時間内でより多くボタンを押した方が、相手を吹き飛ばします。引き分けのときは、両者が後ろに飛びのきます。

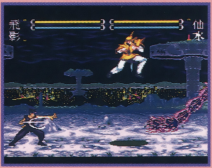
霊力回復　A・B・X・Y のいずれかを押し続ける

攻撃ボタンを押したままにしておくと、霊力を回復することができます。ボタンを離すと止めます。

もちろんその間は無防備になるので、うまくチャンスを作るようにしましょう。



立ち直り技　✚▶◀✚ ✚▶



霊撃や超霊撃などで宙にはね飛ばされたとき、相手からさらに攻撃を受けると、そのまま飛ばされ続けてしまうことがあります。こんなときは✚ボタンを右→左→右に入れてかわしましょう。

フィニッシュアニメーション

ただ勝つだけでは物足りない！というキミにおすすめなのがフィニッシュアニメーションです。

超霊撃がヒットすれば倒せる、というくらいに相手の体力が減っているとき。さらにその相手が気絶しているときがチャンス！

そんな状態になったら、すかさず超霊撃のコマンドを入力しましょう。画面が切り替わり、超霊撃を撃つシーンから勝ち名乗りを受けるシーンまで、迫力のアニメーションで見せてくれるのです。

よりドラマチックな闘いを、ぜひキミ自身の手で生み出してください。

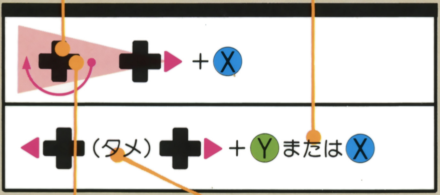
キャラクターの紹介

ここで総勢13人の登場キャラクターと、それぞれの得意技、そしてその操作法を紹介しよう！　おっと、その前に、下の注意だけは知っておいたほうがいいぞ。

●操作法はすべてキャラクターが右向きの場合だ。左向きでは左右が逆になるから注意しよう。

✚は、・から→の方向に✚ボタンを押すという印。途中でボタンから手を離すと失敗だから気をつけよう！

「ⓎまたはⓍ」と表示されているときは、どちらのボタンでもOK。その場合、ⓎとⒷが弱攻撃、ⓍとⒶが強攻撃になる。



赤い▶の部分は✚ボタンの操作が続いていることを表している。切れ目なく✚ボタンを押そう。

◀✚（タメ）という表示は力をためるという印。✚ボタンをしばらく押してから次の操作に入る。

交通事故から子供を助けるために命を落としたが、霊界探偵として蘇った。
もともとケンカの腕には自信があったが、数々の闘いを通じ、霊力も人間的にも大きく成長していく。

浦飯幽助 うらめしゆうすけ

霊撃	霊丸	+ Y または X
	ショットガン	(タメ) + Y または X
	霊光弾	+ Y または X
超霊撃	超霊丸	+ X
コンビネーション		+ X

◀ショットガン

▶超霊丸

幽助のライバルを自称する霊感少年。いかつい顔に似合わず強い霊感をもち、幽助と共に妖怪と闘ううち、さらにパワーアップ。ついには次元や空間すら切り裂くことができるようになった。

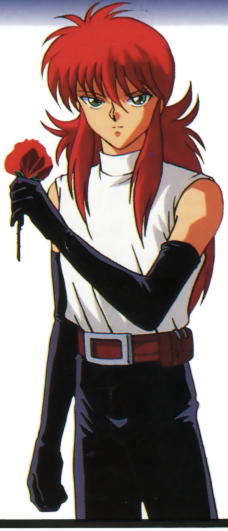
桑原和真 くわばらかずま

霊撃	霊剣	✚ + Y または X
	巨大霊気棒	✚ + X
	霊手裏剣	✚ + Y または X
超霊撃	次元刀	✚ + X
コンビネーション		✚ + A

◀霊剣

▶次元刀

ふだんは南野秀一として人間界で生活する。優しく物静かな性格だが、自分や仲間に危害を加えるものに対しては、圧倒的な冷徹さを見せる。魔界植物を召喚し、自由自在に操って闘う。

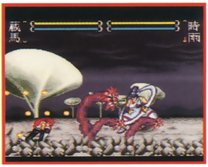


蔵馬 くらま

霊撃	薔薇棘鞭刃（ローズウィップ）	✚ ＋ Ⓨ または Ⓧ
	風華円舞陣	✚ ▶ ✚ ＋ Ⓨ または Ⓧ
	シマネキ草	✚ ＋ Ⓨ または Ⓧ
超霊撃	吸血植物召喚	✚（タメ）✚ ✚▶ ＋ Ⓧ
コンビネーション		✚ ＋ Ⓧ

◀薔薇棘鞭刃（ローズウイップ）

▶吸血植物召喚



かつては魔界で“忌み子飛影”と呼ばれたほど、冷酷な妖怪だった。しかし幽助らとの出会いによって、別の感情も芽生え始めている。特技は“邪眼”の能力をフルにいかした邪王炎殺黒龍波。

飛影 ひえい

霊撃	炎殺煉獄焦	Y または X 連打
	邪王炎殺剣	✚ + Y または X
	残像	✚ ✚ + A または X ※ A は背後、X は上方
超霊撃	邪王炎殺黒龍波	✚ ✚ + X または A ※ X は上段、A は下段
コンビネーション		✚ + X
特殊技	下突き	ジャンプ中 ✚ + X

◀炎殺煉獄焦

▶邪王炎殺黒龍波

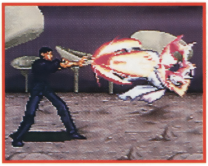
もとは幽助と同じく霊界探偵。しかし妖怪を退治するうち逆に人間の愚かさに絶望し、人間界を滅ぼそうとする。絶大な気の持ち主で、究極の闘気“聖光気”を使って闘う。

仙水 せんすい

霊撃	裂蹴紅球波	✚ + BまたはA
	裂蹴紫炎弾	✚ + BまたはA
	猛撃裂蹴脚	✚ ▶ ✚ + BまたはA
超霊撃	気硬銃	✚ ◀ ✚ ✚ ▶ + XまたはA ※Xは上段、Aは下段
コンビネーション		✚ + A

◀裂蹴紫炎弾

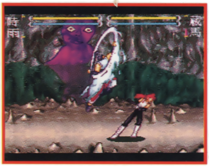
▶気硬銃



飛影の“邪眼”を移植手術した魔界の整体師。と同時に飛影に剣術を指南したほどの剣の達人でもある。彼の持つ燐火円礫刀は、斧の破壊力と薄刀の切れ味をあわせもつ無双の剣だ。

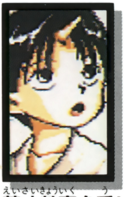
時雨 しぐれ

霊撃	割身斬	＋Ⓑまたは Ⓐ
	昇円斬	＋Ⓨまたは Ⓧ
超霊撃	円礫乱舞	＋Ⓧ
コンビネーション		＋Ⓧ
特殊技	舞円斬	＋Ⓧ
	舞倒斬	＋Ⓧ

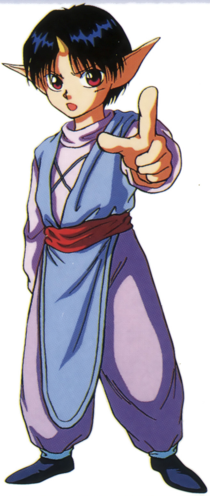


◀昇円斬

▶円礫乱舞



黄泉の息子。魔界統一トーナメントのため、生まれてからすぐに黄泉から闘いの英才教育を受けて育った。子供ながら、負けん気の強さと生意気なところは、幽助も手をやくほどだ。

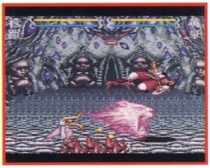


修羅 しゅら

霊撃	魔円咬	+ Y または X
	円転斬	+ B または A
	魔転爆破	(タメ) + B または A
超霊撃	魔虎咬	+ X
コンビネーション		+ A

◀円転斬

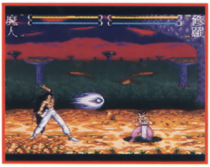
▶魔虎咬



実は幽助もまた、魔族の血を引く者だった。魔族大隔世によって蘇った幽助が、魔族の父、雷禅によってその真の能力を引き出されたのである。この姿になったとき幽助はとてつもない力を発揮する。

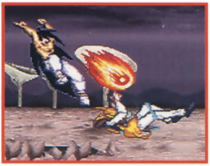
魔人幽助 まじん ゆうすけ

霊撃	霊丸(レイガン)	✚ + Y または X
霊撃	霊気爆発	✚ (タメ) ✚ + Y または X
霊撃	空中霊丸(くうちゅうレイガン)	ジャンプ中 ✚ + Y または X
超霊撃	霊光雨弾撃	✚ (タメ) ✚ + X
コンビネーション		✚ + X



◀霊丸(レイガン)

▶霊光雨弾撃



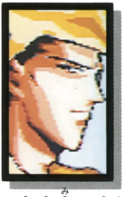
かつては黄泉とともに盗賊として魔界で暗躍していた妖狐、それが蔵馬の真の姿だ。能力は人間の姿をしているときとは比べ物にならないほど強く、召喚する魔界植物も強力である。

妖狐 ようこ

霊撃	樹霊妖斬拳	◀✚（タメ）✚▶＋Yまたは X
	嵐葉円舞陣	✚▶✚↗＋Yまたは X
	樹霊爆飛拳	✚↗＋Yまたは X
超霊撃	魔樹召喚	✚↶✚▼＋A
コンビネーション		✚↶＋X

◀嵐葉円舞陣

▶魔樹召喚



聖光気をさらに高め、物質化して防具にしたものが気鋼闘衣である。これを身にまとった仙水はまさに黄金の戦士。その強固なガードは、並大抵の攻撃では破ることができない。

気鋼闘衣仙水 きこうとういせんすい

霊撃	裂破風陣拳	✚▶ ✚ ＋Ⓨまたは Ⓧ
霊撃	ダブル裂蹴 紅球波	✚ ＋Ⓑまたは Ⓐ
霊撃	裂蹴聖光輪	✚ ＋Ⓑまたは Ⓐ
超霊撃	聖光飛翔断	◀✚（タメ）✚▶ ＋Ⓧ
コンビネーション		✚ ＋Ⓐ

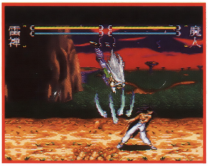
◀裂破風陣拳

▶聖光飛翔断

幽助の父だけあって裏表のまったくない性格。闘いを心から楽しむタイプだ。闘神というあだ名の示すとおり、全盛時は無類の強さを誇ったが、現在は黄泉・躯と並んで魔界を三分している。

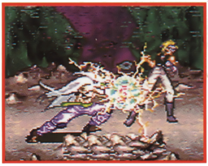
雷禅 らいぜん

霊撃	金剛羅刹撃	←(タメ)→+YまたはX連打
	金剛仁王震	←↙↓↘→+BまたはA
	金剛千手拳	↓(タメ)↑+YまたはX
超霊撃	金剛風雷壊神撃	↓↘→↗↑↖←+X
コンビネーション		↓↙←↖↑+X



◀金剛千手拳

▶金剛風雷壊神撃



雷禅、躯と並んで魔界を三分する一国の主。盲目ゆえに気の流れをつかむ感覚や聴覚が以上に鋭く、常に相手の行動を読んで闘う。また非常に冷静沈着な性格で、何事にも策略をもって当たる。

黄泉 よみ

霊撃	魔古忌流・裂壊斬	✚ + Ⓨ または Ⓧ
	魔古忌流・滅空落拳	✚ ✚ + Ⓨ または Ⓧ
	魔古忌流・煉破反衝壁	✚ + Ⓨ または Ⓧ
超霊撃	魔古忌流・天魔滅界	✚ ✚ ✚ + Ⓧ
コンビネーション		✚ + Ⓧ

◀魔古忌流・裂壊斬

▶魔古忌流・天魔滅界

雷禅・黄泉と対立するもう1人の妖怪。生まれたときからしいたげられた生活を送り、他者を呪い、殺すことによって強くなった。精神状態によって強さが変わり、呪う気持ちが大きいほど強さも増す。

躯 むくろ

霊撃	ガトリング・スタンプ	+ Y または X
	輝光五指掌	(タメ) + Y または X
	マシンガン・ナックル	+ Y または X
超霊撃	輝光跳指掌	+ X
コンビネーション		+ X

◀輝光五指掌

▶輝光跳指掌

14. アドバイス(1)

1人で2Pプレイを遊ぶとわかりやすいぞ。

★基本は確実にマスターすべし！

まずキミが最初に覚えるべきことは、基本操作のマスターだ。弱パンチに強パンチ、そして弱キックと強キック。それぞれの威力やスピード、間合いをトレーニングモードなどで試してみる。すべてはそこからだ。

多少の霊撃もガードができれば恐くない！

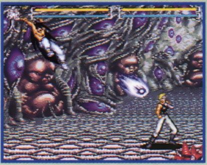
★ガードを身につけろ！

相手の攻撃に対し、確実なガードができるのとできないのとでは、雲泥の差がある。上段からの攻撃には立ちガード、下段からの攻撃にはしゃがみガードと、すばやく対応できるよう練習しておこう。

★霊撃は特訓あるのみ！

霊撃や超霊撃は威力が大きいうえ、飛び道具が多い。使いこなせればこんなに便利なものはないのだ。とはいっても、やはりコマンド入力は大変。入力をミスすると逆に相手の攻撃に無防備となる。ミスしなくても、コマンド入力の分だけスキが出る。

確実にすばやく入力できるよう、とにかく繰り返して練習あるのみ！



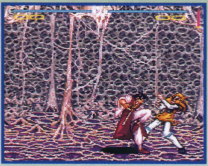
便利なオートモードもあるが、やっぱり最後は自力で使いたいよね。

★“めくり”を有効に使え！

相手にフィールドのはしまで追い詰められ、連続攻撃から逃げ出せなくなったことはないか？こんなときは今回新たに加わった“めくり”で切り抜けよう。追い詰められたときだけでなく、フェイントとして使うのも意外に効果があるぞ。

ここかと思えばまたまたあちら、軽いフットワークが身を助ける。

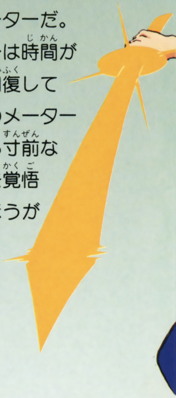
14. アドバイス(2)



相手はもはや気絶寸前。たたくなら今だ！

★攻めどきを知るべし！

勝負どころでポイントになるのがダメージメーターだ。ダメージメーターは時間がたつと少しずつ回復していくので、相手のメーターがいっぱいになる寸前なら、多少の危険を覚悟で一気に攻めたほうがいい。相手が気絶すれば、ゆっくり技を出せるというものだ。



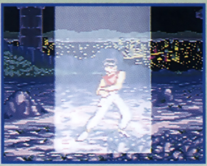
一気果敢な攻めが勝利への道、オリャオリャオリャー！

★連続攻撃のパターンを身につけよう！

上の説明の繰り返しになるが、ダメージは時間で回復する。だから相手のダメージメーターを上げるにも、できるだけ集中した攻めが必要なのだ。自分なりの連続攻撃パターンを作るのもよいが、苦手な人は“コンビネーション”をマスターして繰り出すのもよいだろう。

★霊力回復はくれぐれも慎重に！

今回新しく備わったものに霊力回復がある。便利なことは当然だが、その間は完全ノーガード。プレイ中に最もスキを見せる瞬間だ。やるなら相手とかなり離れているか、相手の気絶中を狙おう。



そのハデなパフォーマンスは霊撃をも上回る!?

★気絶技から超霊撃へ！

いざってときの一発逆転技が超霊撃。しかし自分の体力も少ないときだけに危険はつきもの。そこで超霊撃の前には、気絶技を試してみよう。うまくいけば一発で相手を気絶させることができるので、超霊撃も確実にヒットできる。

気絶技もみんな違うのだ。いろいろと試してみよう。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

幽遊白書FINAL 魔界最強列伝

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
Produced by NAMCO LTD. ©1995 NAMCO LTD.